



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS**

ISABELA MONTEIRISSI ROCHA PESSOA

“Os gatos morrem no asfalto”, de André Amaro: reflexões sobre uma montagem a partir de matrizes cinematográficas.

**BRASÍLIA DF
2012**

ISABELA MONTERISSI ROCHA PESSOA

“Os gatos morrem no asfalto”, de André Amaro: Reflexões sobre uma montagem a partir de matrizes cinematográficas.

Monografia apresentada à Comissão Examinadora do Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção de título de Bacharelado em Artes Cênicas.
Orientador: Prof. Dr. Jorge das Graças Veloso

BRASÍLIA DF
2012

Comissão examinadora:

Professor Dr. Jorge das Graças Veloso (orientador)

Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília

Professora Dra. Luciana Hartmann

Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília

Professor Mestre Jesus Fernando Vivas de Souza

Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília

**BRASÍLIA DF
2012**

AGRADECIMENTOS

Sandra Silva de Oliveira,
minha mãe, por sempre apoiar minha profissão.

Graça Veloso,
por toda paciência que teve comigo diante das minhas dificuldades.

Rita Almeida de Castro,
por ter nos orientado na montagem de Os gatos morrem no asfalto. E se tornou uma amiga, companheira naquele precioso momento.

André Amaro,
por ter nos proporcionado seu espaço para apresentação da peça de diplomação. E por todo apoio.

Professores de artes cênicas da UNB,
sou muito grata com tudo que vivi e aprendi nesses anos estando ao lado de mestres, educadores, amigos e diretores que foram para mim todos os professores que tive oportunidade de aprender.

Diego Borges,
por me ensinar novas técnicas e outras formas de trabalhar. Proporcionando a mim emoções e aprendizagens únicas com as duas montagens que dirigiu.

Deus,
por entrar em minha vida nesses últimos meses de perturbados acontecimentos, trazendo-me de volta a conexões com energias positivas.

RESUMO

Trata-se esta monografia de um estudo sobre definições e exemplos de matrizes para uma conexão entre cinema e teatro na montagem do espetáculo *Os gatos morrem no asfalto*. É uma reflexão sobre as experiências vivenciadas na montagem de diplomação dos alunos de artes cênicas da Universidade de Brasília – UNB, realizada em julho de 2011 e orientada pela professora Rita Almeida de Castro. Foram consideradas, na montagem, as influências cinematográficas na construção dos personagens e de algumas cenas. Contendo também alguns pontos que abordam a tecnologia que afetam todos no dia-a-dia e a inclusão da mesma no meio teatral e cinematográfico. Este é um estudo que se pretende um retrato do processo da montagem desse espetáculo, compartilhando passos e ideias do grupo.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	7
CAPÍTULO I – MATRIZES ESTÉTICAS: RELEXÕES PARA UMA PRODUÇÃO CÊNICA.....	10
CAPÍTULO II – CINEMA E TEATRO: DIÁLOGOS POSSÍVEIS EM CRIAÇÃO DE PERSONAGENS E SUAS VISIBILIDADES.....	18
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	28
REFERÊNCIAS.....	31

INTRODUÇÃO

Desde sua criação, o cinema tem afetado o espectador, tendo poder de emocionar, transformar e influenciar as pessoas gerando moda, costumes, tendências.

Isso acontece também pelo fato de eventualmente o público se identificar com algum personagem e, a partir disso, pretender se assemelhar e, até mesmo, vivenciar o mesmo que ele.

O cinema pode encorajar e fazer com que haja reflexões sobre as próprias condutas, personalidades e o papel na sociedade em que se está inserido. Estes são questionamentos e reflexões que realmente movem as vidas dos seres humanos de alguma forma.

Esta monografia faz uma reflexão sobre a construção dos personagens do espetáculo *Os gatos morrem no asfalto*, a partir de matrizes estéticas cinematográficas, como por exemplo, a atriz do filme *Blue velvet* servindo de referência para a personagem da peça *Misty*, esses filmes influenciaram não apenas na criação dos personagens, como também a composições de cenas. Como exemplo a definição de cores, do cenário, figurinos e situações com o mesmo clima do filme para as cenas.

No dia-a-dia recebe-se esta inspiração de filmes e no teatro pode acontecer o mesmo fenômeno, já que temos grandes ícones através dos tempos como personagens que tornaram-se referência.

Assim, este trabalho aborda definições para a expressão *matrizes estéticas* que, por sua vez, não se aprisiona em um conceito rígido. A abordagem é destaque também na área cinematográfica onde é focada desde o período clássico até o contemporâneo.

Durante o processo de montagem do espetáculo *Os gatos morrem no asfalto*, foi observado o quanto o grupo observador buscava referências cinematográficas, para exemplificar como cada um via, de fato, as ideias expostas. Este posicionamento foi útil também para imprimir emoções em algumas cenas e na composição dos figurinos.

A título de exemplo, pode-se citar o comportamento da personagem Misty cuja maioria das movimentações foi inspirada na personagem do filme *Blue Velvet*.

Portanto, com o auxílio de vários filmes no decorrer de todo o processo, nos trouxe um grande material de pesquisa, nos trazendo assim uma outra possibilidade de pesquisa. Sendo assim, tenho à compreensão de que o mesmo pode ocorrer com outros grupos de estudo.

Fez-se um registro dessa montagem com as dificuldades, clarificando escolhas dos cenários, figurinos, opções de luz, enfim a montagem no geral e, assim, relacionando e comparando com alguns conceitos e fenômenos cinematográficos, visando deixar um legado de observações e reflexões aos interessados na área.

Um grupo de diplomação, fortemente voltado para essas referências cinematográficas, abre portas e, portanto, há que se falar um pouco das duas áreas relacionando-as com experimentos possíveis.

Este trabalho foi organizado com o primeiro capítulo abordando o tema *matrizes estéticas* que, como dito de início, não tem conceito rígido. E há ali exemplos de matrizes que focam nos estudos teatrais, a influência que elas tem de registros e símbolo culturais, até mesmo na baianidade, passando pela tecnologia e finalizando com as matrizes estéticas no cenário contemporâneo.

O segundo capítulo aborda a linguagem cinematográfica clássica, a linguagem visual, as matrizes estéticas no cinema, uma sintaxe de elementos que podem influenciar o cinema, análise das matrizes cinematográficas por diversas correntes, desde o impressionismo francês até o underground americano. A seguir, uma relação comparativa entre o que foi dito inicialmente neste capítulo com o processo de montagem do espetáculo *Os gatos morrem no asfalto*.

A reflexão teve como subsídio os autores Michel Maffezzoli, M. B Lima e João Antonio nas definições da expressão *matrizes estéticas*. Consta também Renato Ferracini, abordando as noções de matrizes nos estudos teatrais; Jefferson Barcelar com matrizes que circundam a baianidade; Aninha Franco sobre as influências das matrizes greco latina e norte americana. E, finalizando, P. Cavalcante no cenário contemporâneo.

No segundo capítulo, os autores Adriano e Gerbase dialogam com as linguagens cinematográfica e audiovisual. Aumont e Curado somam com definições de matrizes estéticas no cinema. Stam e Santaella abordam questões de espaço, tempo e funções. Lorana Alvanegra aborda as diversas correntes cinematográficas. Santos contribui com a sintaxe que influencia o cinema; Lipovetsky faz um apanhado do cinema nos anos 70, 80 e atual e estética dos excessos. Estão aqui também o suporte da própria peça situada no livro Teatro de André Amaro.

Durante o processo de montagem do espetáculo, a pesquisa cinematográfica abordou o filme *Blue Velvet* tendo como referência para a criação da personagem Misty (cantora) da peça os gatos morrem no asfalto. Assim como o filme o cisne negro serviu de inspiração para a personagem da peça Lis (bailarina), em Tomb Raider para personagem da peça Bali (atriz), o filme *Sin City*, para os personagens dos psicopatas Bill e Sandoval e, finalmente, em *Balada triste de trompeta*, os personagens dos palhaços para Viloro e Ventana, os mendigos da peça.

CAPÍTULO I – MATRIZES ESTÉTICAS: REFLEXÕES PARA UMA PRODUÇÃO CÊNICA.

A palavra *matrizes*, no plural, refere-se à *mãe*, o que gera a idéia de *única*. E a palavra *estéticas* pode ser conceituada como sendo o estudo das características sensoriais e artísticas. Também pode ser vinculada ao conceito de *compreensão do belo* (MAFFESSOLI, 2007).

Quando se faz pesquisa para definição de *matrizes estéticas*, pode se notar que, realmente, seu significado é bem amplo. Não é algo fechado, pré-determinado, e sim flexível de acordo com o contexto. Analisando a palavra *matriz*, pensa-se em algo que gera. Unindo-a à palavra *estética* surge “*Gerador de Estéticas*”. Há a necessidade de se lembrar que essas estéticas geradas não precisam ser iguais a sua matriz.

Um fato que está intimamente relacionado a esse conceito é que as identidades podem ser estabelecidas por meio de construções múltiplas, complexas, sociais e historicamente. (LIMA, 2008).

Às vezes nos questionamos: Qual a minha identidade? Qual a sua? E daquela região? Assim, vamos criando essa identidade de acordo com o meio no qual estamos inseridos, onde cada lugar tem suas características, o que influencia as pessoas de maneiras diferentes.

Nos estudos teatrais existem várias referências às noções de matrizes, como por exemplo, as levantadas por R. Ferracini:

A matriz é entendida como material inicial, principal e primordial; é como a fonte orgânica de material do ator, à qual ele poderá recorrer, sempre que desejar, para a construção de qualquer trabalho cênico. A matriz é a própria ação física e vocal, viva e orgânica, codificada (FERRACINI, 2003, p. 116).

É o material inicial, pois a matriz forma algo e, sendo assim, a partir dela iniciam-se as criações. Acredita-se que seja primordial, pelo fato de que não se cria algo do nada. Uma base se faz necessária. E matriz também é isso: apoio. Quando Ferracini diz que ela é a própria ação física, é porque, através dessas ações, outras possibilidades serão geradas.

Como foi dito no início deste capítulo, não há definição rígida para o termo *matriz estética*. Portanto, cabe aos interessados na área optar pelo que melhor o atenda. Pode ficar um pouco mais difícil para identificação dos elos com tantas possibilidades. Porém isso não pode ser visto negativamente, pois o que não servir para esse assunto servirá para outro. Tudo depende da perspectiva do pesquisador.

As matrizes são influenciadas por registros e símbolos culturais, que são as peculiaridades de cada pessoa, cidade, país, etc. Um bom exemplo para discussão sobre matrizes estéticas é a cultura baiana contemporânea. Vê-se que a dominância da oralidade se torna marcante na língua portuguesa por meio de um acordo imaginário através de:

piadas, programas de televisão e canções, por exemplo, os baianos seriam um povo dengoso (faceiro, afetado, enfeitado, requebrado, jovial, feiticeiro, efeminado, manhoso, birrento), que fala alto e cantando, que adora ver e ser visto, que se pega muito, que reconhece os lugares pelos cheiros de azeite, de sujeira e de maresia, que cultua o aqui e o agora; o passado mas sobretudo o presente; a preguiça e a festa; as praias e as ladeiras; as pimentas (que atijam o paladar), as figas e os balangandãs (que enfeitam e protegem); a dança, a música e todos os espetáculos; além, de, naturalmente, todos os santos. (BACELAR, 1989).

A voz, como produção do corpo, tem funções importantíssimas. Analisando a questão da oralidade, ela é fundamental para caracterizar culturas como no exemplo citado. Assim como, no senso comum, os cariocas que seriam malandros, espertos, puxam o som do “X”, falam gíria, etc. Já os nordestinos, geralmente, tem sotaques marcantes e comidas fortes. Há dúvidas se as matrizes estéticas chegam a formar culturas. Mas acredito que elas fortaleçam as características de cada uma.

Através da análise das matrizes que circundam a baianidade, chega-se a duas que atuam de forma preponderante. A primeira atua mais no litoral, principalmente no Recôncavo baiano, na região do complexo urbanístico de Salvador.

A segunda atua de forma mais ampla, sendo mais típica do interior do Estado, em regiões como as zonas de transição da mata, do agreste e do sertão (BACELAR, 1989).

Quando se fala em matrizes religiosas nativas, referentes a esse espaço geográfico, Bahia, lembramos do candomblé e umbanda, religiões que se assemelham às religiões e rituais africanos. O fenômeno, evidentemente, agrega um pouco de cada país na formação da cultura brasileira.

Outra influência ocorrida na baianidade foi a matriz greco-latina, bem como seu desdobramento católico medieval que chega à terra baiana em meados dos séculos XVI e XVII, sendo enraizada às formas espetaculares de dança, música e rituais indígenas, podendo ter a participação de rituais africanos também (FRANCO, 1990).

Alguns lugares possuem uma raiz forte. É o caso do povo mineiro. Os costumes, as tradições dos primeiros cidadãos de uma determinada região, acabam por se transformar em matrizes originais para os moradores atuais. Hoje ainda se buscam essas identidades. Principalmente para os chamados personagens-tipo que tem postura, voz, e desenvolvimento mais carregados.

Ainda falando a respeito da dominância verbal, têm-se a matriz da oralidade que pode ser identificada por meio de um conjunto de línguas africanas e ameríndias que tiveram estiveram na formação da baianidade contemporânea. E esta tem em comum com a matriz da comunicação escrita o fato de existir um envolvimento multissensorial, que tem por efeito permitir a comunicação, valorizando fatores como:

- a olfação, a audição e o tato (enquanto a matriz greco-latina privilegiaria o sentido da visão)
- a dominância do passado, em termos de temporalidade referencial, nos processos de educação formais e informais (enquanto que a matriz greco-latina privilegiaria o futuro). (BACELAR, 1989).

Esses sentidos são pouco abordados no teatro que são apresentados em Brasília, apesar de, ultimamente, terem sido vistas experimentações que abordam vários sentidos além da visão. Como exemplo, a peça *Pulsações*, com direção da Rita de Almeida Castro. Esta peça que explora os sentidos do olfato e audição.

Um exemplo sonoro foi o barulho de água caindo constantemente além de outro próximo do ouvido (em alguns momentos atores acercam-se de cada espectador fazendo o som da água que cai bem próximo). Assim ativam-se no público diversas sensações e imagens tais como de calmaria, cachoeira, rio. Sons que levam embora tudo o que cada espectador não quer junto com o fluxo da água. Cada um vivencia a experiência à sua maneira.

Outro exemplo bem diferente e pouco usado foi o de degustar. Em um momento da peça chicletes foram distribuídos aos espectadores para que fossem mastigados enquanto a cena acontecia. A sensação é - para os espectadores - de estar inseridos na peça. A cena tratava de uma brincadeira infantil juvenil reativando a memória de muitos que vivenciaram experiências semelhantes. Este é um detalhe que faz toda diferença. Sabores que ativam a memória.

É nesse sentido que há o pensamento de não se privilegiar apenas o sentido da visão, mas explorar outros meios que levem o espectador à imagem, sem apenas mostrá-la por si só.

Um exemplo bem interessante de exercício teatral é encontrar a voz do personagem através dos sentidos. Funciona da seguinte forma: com os olhos vendados é colocado nas mãos do ator um objeto qualquer (como exemplo: uma concha). A partir dessa sensação que o objeto (concha) trás, ele vai explorando maneiras de falar até encontrar a voz que julga ideal para representar aquele objeto. Durante o processo podem ser adicionados cheiros para também influenciar nessa criação. Este exercício foi experienciado pela autora deste trabalho ao ser aplicado pelo aluno Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília, Diego Borges durante o processo de criação do monólogo *Refúgio*.

Há que se concordar com essa valorização de todos os sentidos dos seres humanos em várias áreas da vida. E principalmente no teatro onde temos esse espaço que permite experimentações.

Em relação ao outro ponto, estabelecer a temporalidade da peça é fundamental para a montagem e criação dos personagens. Nas experiências vividas no meio teatral – durante pesquisas – optou-se por um *tempo sem tempo*.

Pela praticidade, devido ao pouco tempo a ser trabalhado, pois definindo uma época tudo teria que ser padrão, roupas, dinheiro, bebida, jóias, objetos, toda a estética.

A peça é uma fábula urbana sobre a fria e solitária existência dos artistas, que são apresentados em decadência, sem emprego, sem dinheiro e sem perspectivas. Mostramos no palco artistas na contemporaneidade, vivendo nessa decadência. Uma cantora que só apresenta em bares vazios, um poeta e um palhaço que mendigam e dançam para a lua, uma bailarina que sofre preconceito pelo seu tipo físico, e que tem um encontro insólito com a Morte. Nossos artistas não conseguem estabelecer um diálogo, não penetram o mundo, ficam à margem dele, excluídos. Andam fora da normalidade, caminham na linha estreita entre o fracasso e o sucesso, entre gatos e anjos. Nas palavras de um deles, “A arte é feita para Deus. Os outros apenas testemunham”. Isso quando há testemunhas. Personagens de sonho, mas reflexos claros, às vezes cruéis, às vezes risíveis, da decadência da arte na nossa sociedade.

E estava tudo bem mesclado, roupas antigas com modernas (como a da Morte e Bali) que eram algo futurista. A dança da bailarina que não era clássica e sim contemporânea. Em cena, o passado entrava no presente, como na cena em que a Misty está no trem e relembra de seu pai falando com ela. E para que isso ficasse mais evidenciado, o dinheiro usado era papel branco, o jornal era papel cartão preto para não levar o espectador a um ano específico e assim, não haver a dominância de nenhum tempo.

Outro exemplo de matrizes que reverberam no teatro brasileiro são as matrizes da língua francesa, inglesa e alemã, que têm o potencial de influenciar na absorção da crítica teatral brasileira, que tem forte preocupação com:

Equacionar a distância entre referente e tradição, seja por meio ainda de uma visão colonialista de absorção de modelos exógenos, cuja dissensão aponta para o recente e inevitável enfrentamento das questões de etnia, culturalidade e hibridização ou descentramento dos núcleos de discussão e debates acerca da produção cênico-dramatúrgicas entre os povos ibero-afro-brasileiros – (ANTÔNIO, 1980)

Cada lugar tem seus costumes, valores, e dentro deles, cada pessoa, com suas tradições, que geralmente são passadas entre os membros familiares através da oralidade.

Normalmente as pessoas têm a tendência de criar classificações de coisas, filmes, músicas, lugares. Mas, apesar das diferenças entre as muitas tradições, estas podem ser semelhantes entre si. E a oralidade está fortemente inserida neste contexto no qual João Antonio diz ser necessário equacionar a distância entre referente e tradição. A explicação é que, só no ato referir-se, de falar se transmite idéias e estas acabam levando seus ideais. Estão muito próximas essas duas palavras.

As novas tecnologias vêm introduzindo novos ícones na comunicação visual *escrita* corrente e, com isso, se pode produzir um efeito diferente do que seria a matriz fonética exclusiva. Através desse feito as tecnologias da comunicação tem, como consequência, formar um mundo contemporâneo conectado por meio de redes e, com isso, atuam revalorizando a multisensorialidade de forma a favorecer o presenteísmo (BACELAR, 1989).

Atualmente existe um amplo mercado de novidades tecnológicas. Celulares cada vez mais modernos, que possuem acesso à internet, TV, vídeos. Variedades múltiplas. Alguns televisores já possuem grande interatividade. E assim compra-se por meio da internet que é conectada à TV, e logo mais a mercadoria estará no endereço do consumidor. Este fenômeno favorece enormemente o presenteísmo, pois após a visualização do produto pode-se tê-lo quase que de imediato.

É realmente *o mundo contemporâneo conectado por meio de redes*. Não há necessidade de ir ao banco, pois contas, saldos, transferências podem ser feitas por meio da internet.

Existem os perigos também: a facilidade de ser enganado por falsas propagandas, ou produtos que comprados e não chegam conforme o esperado. Cartões clonados e senhas roubadas. Existem benefícios e malefícios. Cabe a cada um discernir o que é melhor. E o que fica é a pergunta: Até que ponto essa interatividade é necessária? Ela é excessiva?

Ainda a respeito das matrizes estéticas no cenário contemporâneo, tem-se a apropriação cênica tanto em textos dramáticos como nos demais tipos de

textos. “O texto literário, quanto o palco com lugares de fronteira, nos quais a adição e a multiplicação de propriedades subjetivas e de transformação, apontam para o uso cada vez mais recente de referências paratextuais” (CAVALCANTE, 2006).

Para se ter uma cena, não há que se ter, necessariamente, um texto específico de teatro. Os atores, juntamente com o diretor, podem dar cor a ela. Sendo assim não importa se o texto é um poema literário, música ou um verso.

Tendo em vista o contínuo crescimento com relação aos diversos tipos de trabalhos voltados para as matrizes estéticas e culturais no que diz respeito à produção, influência e interferências das formas de criação teatral ocorridas nos países de língua portuguesa, houve a formação de trabalhos que permitissem o diálogo, bem como o mapeamento crítico-analítico de uma série de conjuntos de grupos e de manifestações de nível artístico em diferentes países, que foram ligados por meio da mesma língua, o português, no caso (CAVALCANTE, 2006).

Acredita-se que não só nos países de língua portuguesa e sim no mundo inteiro estejam fazendo assim essa conexão de culturas diferenciadas, tradições mas com essa identidade nas linguagens o que acaba por gerar grandes influências e misturas de culturas.

São inúmeras as definições de matrizes e, como dito inicialmente, cabe ao pesquisador decidir qual definição é mais adequada à sua linha de pesquisa.

Outra matriz surgida no Brasil foi a matriz norte-americana, enraizada no século XX em várias regiões do Brasil incluindo a Bahia. Com ela surgiu o cinema e o rádio que começaram a fazer parte da cultura brasileira como um todo (FRANCO, 1990).

O cinema é um instrumento de comunicação importante e influenciador. Lança, além de idéias, modos de vestir, músicas, estilos de vida e modismos, tanto positivos como negativos. Um exemplo claro é o cigarro. Há algumas décadas o hábito era visto como algo glamuroso e, usado por homens bonitos e poderosos e mulheres belas, levava ao vício pessoas do mundo inteiro.

O tema Cinema será abordado no capítulo seguinte, onde serão apontadas suas diferenças com o teatro e ambos relacionados com a peça *Os gatos morrem no asfalto*. Escolhi fazer essa relação pelo fato de o grupo da diplomação na montagem da peça *os gatos morrem no asfalto*, ter usado como recursos os filmes para a construção dos personagens e também pela minha paixão pelo cinema.

CAPÍTULO II – CINEMA E TEATRO: DIÁLOGOS POSSÍVEIS EM CRIAÇÃO DE PERSONAGENS E SUAS VISIBILIDADES.

A linguagem audiovisual e a verbal podem ser comparadas de forma que venham estabelecer algum sentido para o teatro, a literatura e o cinema. O cinema é consolidado através da linguagem estética, documental e narrativa (ADRIANO, 2008).

No cinema, as matrizes estéticas muitas vezes são interligadas a dois pontos, a linguagem e as teorias cinematográficas. Cada um desses pontos pode ter como efeito nas matrizes estéticas o fato dos cineastas trabalharem muito com a questão experimentalista e dos teóricos abordarem linhas idealistas, reflexões a respeito do realismo. (AUMONT, et al., 2002).

Independente dessas diferenças entre cineastas e teóricos, muitos se uniram a favor do movimento de produção independente que teve por resultado a fundamentação de um cinema que visasse questões nacionais, revolucionárias de forma que atuasse contrário à estética hollywoodiana e se desenvolvesse através de uma sociedade poeticamente rebelde e politicamente ativa (STAM, 2000. p. 94).

Os filmes de cada país têm suas peculiaridades que definem as várias estéticas do país originário. É fácil reconhecer filmes brasileiros, europeus, hollywoodianos dentre outros. Claro que não se pode generalizar, pois muitos recebem influências de outros lugares e vão até mesmo fazendo parcerias.

Este foi o caso recente do filme de animação *Rio*, produzido por americano e dirigido por brasileiro.

Devido ao fato do campo visual do plano ter bordas, o mundo visual não as tem, e este fato faz com que o primeiro desafio enfrentado pelos profissionais da área do cinema seja adaptarem-se a um determinado espaço retangular voltado para o fotograma, ou a câmera do cinematógrafo, de forma que cada imagem venha a se adequar e ser selecionada em um espaço visível limitado (SANTAELLA, 2001).

Com esse desafio de adaptação do espaço concreto para a tela, os cineastas têm o papel de adequar um determinado cenário à visão de uma câmera.

De forma que a visibilidade do cenário venha a ser fragmentada, reduzida e limitada, mas que seja capaz de transpassar a realidade ao espectador através de um determinado espaço retangular.

O que distingue os cineastas entre si para o Santaella é a forma com que esses interagem com o fotógrafo e o iluminador além do fato de como esses enquadram e articulam determinada história por meio de um espaço físico limitado.

A linguagem visual deve ser trabalhada de modo que possa dar com a composição dos objetos dentro do plano limitado de forma que essa venha proporcionar significado à imagem em movimento.

Outro tipo de linguagem que é utilizada no cinema é a sonora que tem como característica primordial proporcionar a sintaxe cuja função é combinar sons, instrumentos e elementos de natureza diversa, de forma que esses venham a ser inseridos em uma determinada temporalidade a fim de trazer qualidade e entendimento ao cenário montado. (SANTAELLA, 2001).

Essa temporalidade do movimento, objetos e do plano repercutirá em um movimento junto à ação e, para isso, o cineasta deve buscar técnicas que permitam capturar todos os elementos presentes na ação de uma forma sintética. Esses elementos podem ser citados como sendo: ambiente/cenário, figurino, objetivos de cinema, atores, luzes, sombras, texturas, cores, sons, entre outros (SANTAELLA, 2001).

A respeito de como a sintaxe dos elementos podem influenciar no cinema, tem-se:

A sintaxe desses elementos se assemelha ao trabalho do compositor que arranja os instrumentos em uma música. A imagem resultante depende da capacidade de se objetivar uma sintaxe dentro do plano, pois há um ritmo, um deslocar, uma passagem das coisas diante da câmera, um tempo, um transcurso - ainda que ensaiado -, tudo tem seu fluxo convergindo, arranjando-se, compondo uma imagem ou uma pluralidade de imagens em seqüência. Portanto, ao traçar esses elementos em uma composição, o filme adquire uma forma. Esta forma nada mais é que a harmonização da sintaxe das partes que estão contidas na ação/drama transferindo-as para os enquadramentos, criando imagens em movimento e conferindo-lhes uma narrativa (SANTOS).

Ainda a respeito da sintaxe no cinema, o efeito proporcionado pelo processo tem como objetivo fazer com que o espectador se sinta a par de todo o conjunto de acontecimento e fatos que norteiam determinada encenação.

Será através de todos os planos filmados que o espectador terá a percepção de todo o conteúdo proposto pela narrativa. Assim, da mesma forma como se pode conseguir essa percepção através de diferentes cenários, pode-se realizar a montagem de planos que terão por finalidade proporcionar a continuidade de uma determinada imagem em relação a outra. A sequência das imagens faz com que haja um contexto inteligível a respeito da montagem que se foi estabelecida pelo cineasta.

A associação de planos cria, juntamente com o significado, uma conexão, que é permitida através de uma disposição linear de fatos e imagens, em ordem linear, de um plano a outro. Com isso cria-se um efeito cabível para que a mente humana venha desenvolver uma sequência lógica dos fatos de forma diagramática e produza, por fim, a compreensão de um todo.

Outro ponto frisado na montagem da cena e do contexto que esta irá trazer, é a contextualização dos símbolos.

Os símbolos têm por efeito trazerem algum significado ao público alvo e tem por finalidade criar na mente algo de natureza geral, por meio dos planos e da montagem que a cena terá. (SANTAELLA, 2001).

O cinema tem sua própria linguagem. Essas diferenças aparecem mais claramente ao analisarmos as matrizes cinematográficas por suas diversas correntes:

Do impressionismo francês (Epstein, Gance, Dulac, etc.), do construtivismo russo (especialmente Vertov), do cinema puro (Leger, Duchamp, etc.) e do surrealismo (Bunuel, Dali, Ray) às experimentações multimidiáticas mais recentes de Peter Greenaway, passando pelo underground americano (Deren, Warhol), o estruturalismo materialista (Frampton, Connor). Dir-se-ia, portanto, que o cinema de matriz vanguardista trabalha com signos icônicos. Isso significa, em primeiro lugar, que esses signos se parecem com seu objeto dinâmico. Portanto, um filme triste, por exemplo, apresentará uma linguagem que mimetize essa tristeza. Tem-se daí, uma importante consequência: realizador e público se tornam mais conscientes da mediação, isto é, da linguagem utilizada. (LORENA; ALVARENGA, 2009).

No ano de 1970, as várias estéticas do cinema passa por uma nova fase na qual se encontra rica de poder, liberdade estilística, narrativa e temática e por meio de cada um desses fatores, pode-se estabelecer, no ambiente do cinema, a entrada de vantagens de caráter renovador com a entrada de tecnologias avançadas.

Outros fatores que influenciaram de maneira direta na estética cinematográfica foram a cultura, o consumo e a estética, o hipercapitalismo, a hipermídia e o hiperconsumismo globalizados passam a fazer parte da realidade do cinema e por ele serem divulgados. Através desta divulgação o novo formato do cinema busca sua expansão e divulgação (LIPOVETSKY, 2009).

A tecnologia vem interferindo em varias áreas das nossas vidas. E não seria diferente no cinema onde se tem efeitos em 3D, 4D, animações encantadoras com efeitos cada vez mais reais. E espetáculos teatrais mesclam diferentes habilidades, efeitos de luzes, malabarismo, ilusionismo, coisas inacreditáveis que, com a ajuda tecnológica enriquecem ainda mais o resultado.

Algumas peças infantis, inclusive, já utilizam dessa tecnologia 3D, em projeções audiovisuais. Como exemplo o espetáculo *T.Rex - Um dinossauro na Amazônia*, onde há personagens vivos e manipulados, e algumas cenas contam com um grande telão de cinema em 3D, que é fundido durante o espetáculo, segundo o site [guarulhosweb](http://guarulhosweb.com.br).

E como se pode ver, o cinema deixou de ser apenas mais uma arte e diversão. É uma mercadoria que gera outras. Exemplifica-se com a *Saga Crepúsculo*, que rendeu milhões de dólares como nos afirma o site <http://eaicinefilocadevoce.blogspot.com.br>.

Além de ser apenas um filme, a partir dele chegam também jogos, brinquedos, roupas, brindes, adesivos, material escolar como cadernos e muito mais.

Através do cinema, pode-se divulgar a estética do excesso e com ela outros fenômenos aparecem e podem ser citados como sendo:

A busca dos extremos, a multiplicação dos planos, a montagem, o prolongamento e a saturação da faixa sonora caracterizam a lógica de desregulação e de complexificação formal do espaço-tempo fílmico. Estrutura, narração, gênero, personagens e demais referências coabitam cada vez mais com o atípico, gerando modos de narrativa diversificados, multiformes, híbridos, plurais (LIPOVETSKY, 2009).

É uma opção manter um filme/peça na íntegra, mesmo que seu tempo fique dilatado. Há diretores que preferem assim, como no filme *O senhor dos anéis* e na peça *os Demônios*, com direção de Hugo Rodas.

A linguagem cinematográfica é estabelecida através de tecnologias analógicas e digitais e os produtos audiovisuais permitem a captação, o armazenamento e a distribuição de imagens em movimento e sons sincronizados desde o ano de 1929 (GERBASE, 2003).

Voltando à questão discutida no início têm-se, com relação à obtenção de dados a respeito de matrizes estéticas por meio do cinema e teatro. É possível também a obtenção desses dados a partir da análise dos personagens que compõem o cenário cinematográfico. O perfil dos personagens carrega uma série de informações físicas e psicológicas, bem como a história e o cotidiano no qual o personagem está inserido (CURADO, 2007).

A quantidade de informações colhidas a respeito dos dados de um determinado personagem é tida a partir do grau de importância que o personagem tem no ambiente cinematográfico.

A fim de elaborar um perfil para um determinado personagem, existem correntes de interpretação teatral que defendem que pode-se ter, como modelo de construção do perfil, alguns detalhes como:

1) Aparência física; 2) Saúde; 3) Forma de vestir; 4) Postura física; 5) Movimento/ritmo; 6) Conteúdo da fala; 7) Hábitos Visuais; 8) Fragmentos de trabalho; 9) Hobby; 10) Micro ações; 11) Detalhes do ambiente; 12) História pessoal; 13) Nível educacional; 14) Antecedentes familiares e sociais; 15) Preferência amorosa; 16) O que gosta e o que não gosta; 17) Preconceitos, manias e defeitos; 18) Necessidades, desejos, objetivos, arrependimentos e rancores; 19) Falhas; 20) Características que podem perdê-lo ou salvá-lo; 21) Problema externo ou interno (CURADO, 2007).

O que essas correntes defendem que é esse questionário é fundamental para a criação do personagem. Passa-se a ter uma apropriação melhor quando o estuda e se obtém um conhecimento maior do que irá representar.

Na montagem de *Os gatos morrem no asfalto*, um exercício feito pelo grupo envolvido no trabalho e que muito ajudou, foi escrever sobre o personagem, seus gostos, sentimentos, etc. Outra experiência é o “espaço íntimo”, essencial para a construção de personagem. É um espaço para “ser” esse personagem, estudá-lo na prática.

Geralmente as pessoas, antes de se relacionarem, tem que conhecer o outro primeiro e com o personagem é a mesma coisa: há que se conhecê-lo para representá-lo e, assim, saber realizar qualquer tipo de situação e imprevisto.

No início do capítulo foi mencionado que os cineastas trabalham com a questão experimentalista e esse ato leva à múltiplas variedades. Na construção da peça *Os gatos morrem no asfalto*, houve essa experiência resultando em três versões da peça.

A primeira, com todos os atores em cena do início ao fim.

A segunda com todos os atores em cena e com um tônus melodramático e a terceira, como fizemos tendo coxia, e voltado um pouco para a comédia. Durante o processo, o que o grupo mais fez foi experimentar o espaço, vendo a disposição de lugares do público e a dos personagens juntamente com diferentes personalidades, objetos, características entre outros. Sendo assim, essas experimentações fizeram com que tivéssemos essas várias versões da mesma peça e com o mesmo grupo.

Nessas experimentações do espaço, pensamos na visualização do público. É essencial que o público veja o máximo, e com a melhor qualidade, o que é exposto a ele.

No cinema isso é mais fácil de acontecer pela disponibilidade do espaço. E pelo fato de poder filmar a cena de diversos ângulos, repeti-la várias vezes, poder focar a câmera no ponto em que o diretor quer que o público de uma maior atenção. Entre outras coisas.

No teatro, uma opção é o palco italiano, onde se tem uma melhor visão. Na peça, o grupo optou por algo mais íntimo, um contato mais próximo entre público-ator.

O palco, na forma de corredor, resultou em uma experiência diferente e enriquecedora. A atenção do ator tem que estar redobrada para o modo de falar, os gestos, a intensidade da voz, poder tocar e interagir olho no olho com o público, para o qual nada passa despercebido.

Outro fator que traz a sensação de proximidade com o público e que foi utilizado em *Os gatos morrem no asfalto*, foi a música ao vivo: quando o espectador entra e vê o instrumento acompanhado de um músico em cena, sente a beleza sonora e visual. E não haveria o mesmo impacto, tanto auditivo quanto visual, se fossem com sons gravados. A sonoplastia tem a capacidade de nos ajudar a formar imagens, aguçar emoções, complementar cenas.

O personagem também pode vir a compor estéticas, seja de teatro ou do cinema. A Morte, personagem da peça é uma Drag Queen. Queríamos um ser indefinido, meio homem, mulher. Essa figura traz um tipo de fala mais escandalosa, jeito glamouroso de andar, sentar e faz, assim, um contraponto na cena em que se encontra a morte e bailarina, que foi criada como delicada, meiga, feminina. Duas estéticas que se complementam pela oposição.

O diretor tem que ter um filtro para não exceder elementos na peça para o espectador não ser bombardeado por informações e ficar visualmente poluído. Cuidado que também se tem com o ritmo. Por exemplo: na montagem, depois de o grupo trabalhar cena por cena e, a um mês da estréia, o grupo começou a passar a peça inteira.

Vimos que o todo estava cansativo e longo. Iniciou-se então o processo do desapego: cortamos o que estava em excesso para ficar mais dinâmico.

Para o cenário, inicialmente havia a idéia de se colocar um bar todo feito de garrafas. Logo mais, porém, veio a proposta de se fazer a peça em um espaço menor e aconteceu o desapego das garrafas: na prática não iria funcionar como o grupo queria. A partir disso, foi feita uma mudança radical: trabalhar sem nenhum objeto, usar realmente só o que era estritamente necessário. Prosseguiu-se com essa idéia e o grupo foi bem, experimentando, desapegando. A iluminação foi uma boa aliada e, ao invés de se usar um objeto ou papel que representasse uma árvore, foi usada uma imagem refletida pela luz (uma gelatina desenhada como folha de árvore), feita por Rafael Andrade que foi nosso monitor, colaborador e iluminador durante a montagem.

Comparando-se com o teatro, Santaella - falando do cinema - diz que “Será através de todos os planos filmados que o espectador terá a percepção de todo o conteúdo proposto pela narrativa.” Na música é o compositor e no cinema o diretor. Uma figura importante que tem esse olhar de fora e do todo.

A professora e diretora Rita Almeida de Castro foi a responsável pelas orientações e, a partir destas, foi feito um trabalho colaborativo e de provocações (com exercícios) para que cenas e personagens fossem crescendo. No final, já perto da estréia, estávamos em busca de um ritmo mais rápido, com a ajuda de André Amaro, que representava um olhar totalmente de fora, com novas idéias. O trabalho dele foi de um diretor que tratava, pela exigência do momento, o ator como quase que uma marionete.

A autora desta monografia não aprecia este tipo de direção, porém reconhece que tal direcionamento foi muito importante no momento em que o grupo estava: sem tempo para testar novas propostas e sem ritmo e isso a cinco dias da estreia.

A presença de Amaro foi enriquecedora, com toda bagagem que ele tinha por conhecer bem os personagens. Ele é o autor da peça e também devido ao fato de ter presenciado várias montagens.

Esta forma de ter dois diretores é bastante interessante pois o diretor que fica desde o início não é de fato um olhar totalmente de fora: ele está inserido no meio. Esse outro olhar viria ao final, dando retoques, fazendo, o acabamento.

Através de diferentes cenários, pode-se realizar a montagem de planos que terão por finalidade proporcionar a continuidade de uma determinada imagem em relação à outra. (SANTAELLA, 2001).

Foi vivenciado pelo grupo algo parecido com a cena da Misty, onde estava em um trem, começava a falar em seus pais, aparecendo em outro plano a imagem do seu pai, falando com ela. Para criar esse efeito, onde no cinema com todos os recursos que ele possui, fica mais fácil e claro para o espectador.

Nessa representação do pai de Misty, colocamos o ator com uma meia calça no rosto, chapéu e roupas com tonalidades cinza, luz fraca, para transmitir a idéia de outro plano, memória.

Muitos filmes mudaram o costume que se tinha de criar cenas com sequência cronológica. Alguns ainda fazem um jogo com o tempo, lembranças, sonhos, etc. A peça de André Amaro não se limita a uma ordem cronológica e assim nos deu a possibilidade de recriar as sequências das cenas.

É importante que o público entenda o que queremos passar, porém vários pontos ficaram por conta da imaginação de cada espectador.

Quanto à simbologia, “os símbolos têm por efeito trazerem algum significado ao público alvo e tem por finalidade criar na mente algo de natureza geral, por meio dos planos e da montagem que a cena terá”. (SANTAELLA, 2001).

Assim, foi analisado o que era mais importante e necessário para cada personagem, e pensou-se também no todo em relação à peça, pois cada objeto, por si só, traz um significado, que também varia de pessoa para pessoa.

Um personagem bem impactante era Sandoval, que carregava uma pequena caixa com tabuleiro estampado onde aparentemente parecia um jogo de xadrez, quando o abria continha bisturi, faca, seringa e objetos cortantes, ao invés de peças do jogo o que reafirmava sua imagem suspeita.

A linguagem cinematográfica não é representada apenas por aquilo que é mostrado, mas também por aquilo que é apenas sugerido. A sugestão pode aparecer por meio de fatores sógnicos presentes em determinados planos e por meio desses, pode-se alcançar a mente do espectador.

Além dos signos, a sugestão pode surgir por meio de falas dos personagens.

Aqui pode-se mencionar a cena do Sandoval e Biu: eles atraíram a jovem Bali com uma oferta de emprego e, antes que ela tocasse a campainha, ele manuseava objetos um tanto suspeitos (bisturi, faca, etc) projetando na mente do espectador que algo ruim estava prestes a acontecer.

Com essa pequena introdução do cinema e as experiências vividas na montagem do espetáculo de diplomação *Os gatos morrem no asfalto* esta monografia é encerrada fazendo um pequeno paralelo entre as duas áreas, suas diferenças, relações e técnicas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando os aspectos relacionados à construção dos personagens na montagem de *Os gatos morrem no asfalto*, de André Amaro, os objetivos iniciais desta monografia estavam ligados às reflexões sobre a utilização dos vários estilos cinematográficos como matriz estética na produção teatral de *Os gatos morrem no asfalto*.

Durante a realização da montagem do espetáculo, pode ser percebido que, além dos personagens serem construídos por meio de experimentações vocais, corporais, de figurino, jogos teatrais, agora, como auxílio à essas técnicas, já se pode agregar o estudo dos filmes.

Acredito que muitos já haviam utilizado esta via de observação e composição de conhecimento, porém superficialmente. No entanto, agora essas referências foram usadas para, além de auxiliar na composição dos personagens, dar um clima para algumas cenas. Deixa-se claro aqui que essas referências funcionaram como um ponto inicial para, a partir dela, o personagem ir ganhando vida. Não foi algo limitado, na obrigatoriedade de se copiar *ipsis literis* a matriz. Pelo contrário.

A partir da definição de que seriam utilizados personagens cinematográficos como matrizes para a construção dos papéis a serem desempenhados na peça, pode-se deparar com uma dificuldade logo de início.

Ao estudar a personagem do cinema, logo após as experimentações, aconteceram certas limitações pessoais e achando que seria necessário seguir o padrão da personagem matriz.

Com o desenrolar dos estudos e das observações, percebeu-se que não havia que ser necessariamente assim e houve a exploração dessa personagem e, houve finalmente, o empoderamento da minha parte na linha de conduta neste trabalho. O que não chegou a ser realizado como o proposto no início.

Com as leituras relacionadas ao cinema pode-se perceber o quanto são semelhantes as construções e, devido a esse fato, no segundo capítulo foi feita a relação de um com o outro, abordando a utilização do espaço, função do diretor e tempo, dentre outros aspectos.

Com observações a respeito dos filmes *Blue Velvet*, conseguiu-se a inspiração para a postura da personagem Misty: glamour e figurino. Assim como a personagem Lis, uma bailarina que carrega pensamentos conflituosos (coincidentalmente o filme *Cisne Negro* também aborda o mesmo ângulo) semelhantes, o que ajuda a potencializar essas emoções da personagem para o público. Já na cena do Bill, Sandoval e Bali surgem para dar um clima de suspense, o apoio do filme *Sin city*, inspirando-se nas cores, intenções dos personagens psicopatas que o filme traz.

Então, a partir dessas observações foram estruturados os capítulos da monografia, na construção de uma reflexão no primeiro capítulo sobre matrizes estéticas, o que foi - devido ao escasso material bibliográfico - bastante trabalhoso.

Quando se fala sobre a matriz da oralidade referente à olfação e audição, o assunto foi relacionado com experiências vividas e assistidas pela autora desta monografia que aborda a questão dos sentidos no teatro, tanto como exercícios teatrais como os propriamente inseridos nos espetáculos.

Outro assunto que não poderia deixar de ser discutido é a tecnologia, tão utilizada no mundo contemporâneo que influencia praticamente tudo ao redor da maioria dos seres humanos. E é algo que, na contemporaneidade, faz parte do dia a dia do ser humano desde cedo. Os velhos jogos já não são mais tão usados como antigamente, foram substituídos por brinquedos modernos, e isso acontece a partir da infância quando crianças são atraídas por brinquedos eletrônicos que emitem sons e luzes. E, como não poderia deixar de ser, a tecnologia também está presente no cinema e teatro, seja por meio de aparelhos, luzes, cenários outros recursos.

O fechamento deste capítulo é feito com um ponto de reflexão, sobre a variedade de definições que se tem para o termo *matrizes estéticas*.

O segundo capítulo começa com uma pequena introdução sobre as fases do cinema, sua história, parte técnica, além de outros aspectos.

Foi a partir daí que houve mudança de rumo com relação ao momento onde antes seria feita uma análise comparativa entre os personagens do cinema que serviram de matrizes estéticas para a construção dos personagens da peça *Os gatos morrem no asfalto* que não foi concretizado como eu havia idealizado no início da monografia.

No entanto, durante a elaboração, foi observado que o resultado não foi o esperado pois não poderia ser possível um aprofundamento maior sobre cada personagem mas apenas os dois inicialmente discutidos, Misty e Bali.

E, mesmo falando somente das duas personagens, ficaria algo disperso pelo fato de não ter sido apenas um filme, e sim vários personagens, cantoras e outros as referências para construção dessas personagens.

Os filmes em geral ajudaram na composição de muito mais, como figurinos, climas, cores. Sendo assim, passou-se a abordar o cinema comparando com a experiência na montagem da peça *Os gatos morrem no asfalto*. Aqui, foram feitos relatos de como se veem efeitos para representar o plano da memória, sonoplastia, cenário, espaço dos atores e público.

Essa foi a solução mais eficaz encontrada para resolver a questão inicial servindo, inclusive de ferramenta de auxílio para outras pesquisas, sejam elas individuais ou de grupo.

A partir desse conjunto de estudos, foi possível compreender que as referências cinematográficas como matrizes representam mais uma opção no auxílio de montagens teatrais.

REFERÊNCIAS

- ADRIANO, C. **Um Guia para as Vanguardas Cinematográficas**. 2008. Disponível em <http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/1611,1.shl>. Acesso em: 4 dez. 2011.
- ANTÔNIO, João. **Malagueta, Perus e Bacanaço**. 7 ed. Rio de Janeiro: Record, 1980.
- AUMONT, Jacques e outros. **A estética do filme**. Campinas: Papirus Editora. 2002.
- BACELAR, Jefferson. **Etnicidade. Ser negro em Salvador**. Salvador: Penba/Ianamá, 1989.
- CAVALCANTE P. de B. A. **Dramaturgia por outras vias: A apropriação como matriz estética do teatro contemporâneo – do texto literário à encenação**. 2006.
- CURADO, Maria Eugênia. **Literatura e cinema: adaptação, tradução, diálogo, correspondência ou transformação?** *Temporis[ação]*, Goiás, v. 1, nº 9, Jan/Dez 2007.
- FERRACINI, Renato. **A arte de não interpretar como Poesia Corpórea do Ator**. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 2003.
- FRANCO, Aninha. **0 teatro na Bahia através da imprensa - Seculo XX (1900-'1990)**. Salvador: FCJA/CoficIFCEBA, 1994.
- GERBASE, Carlos. **Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica**. Porto Alegre, Edipucrs, 2003.
- LIMA B. M. **Identidade étnico/racial no Brasil: uma reflexão teórico-metodologica**. Ano 2, Volume 3 – p. 33-46 – jan-jun de 2008
- LIPOVETSKY, Gilles. **A Tela Global**. Porto Alegre: Sulina. 2009.
- LORENA F. de T. D; ALVARENGA A. N. **Matrizes da linguagem cinematográfica: tecnologias digitais e o cinema como fenômeno pragmático**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. 2009.
- MAFFESSOLI, Michel. **O conhecimento comum: Introdução à sociologia compreensiva**. Trad. Aluizio Ramos Trinta. Porto Alegre: Sulinas, 2007.
- SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento – sonora, visual, verbal**. São Paulo: Editora Iluminuras.2001.

SANTOS M. M. **Mediações estéticas**: Cinema, arte e razoabilidade. WWW. Bocc. Ubi.pt.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papyrus Editora.2000.